



**2016 LoL Master Series Rules**  
**SPRING SEASON**

## 目錄

1. 賽制說明
  - 1.1 賽制規劃
  - 1.2 參賽選手年齡
  - 1.3 本地選手資格
  - 1.4 選手國籍及居住地
2. 獎金及補助
  - 2.1 賽事獎金
  - 2.2 港澳隊伍及選手補助
  - 2.3 戰隊練習帳號
3. 隊伍名單規則
  - 3.1 隊伍名單
  - 3.2 隊伍名單提交
  - 3.3 單場比賽更換替補選手
  - 3.4 隊伍縮寫名稱及選手遊戲名稱
  - 3.5 英雄聯盟台港澳伺服器選手召喚師名稱更名說明
  - 3.6 參賽選手資料備註
4. 對戰室規範
  - 4.1 選手設備
  - 4.2 對戰室設備使用說明
  - 4.3 對戰室整潔問題
  - 4.4 設備的替換
  - 4.5 比賽帳號
  - 4.6 選手服裝
5. 比賽地點與比賽區域
  - 5.1 比賽對戰區域
  - 5.2 隊伍隨行人員
  - 5.3 比賽區域內軟硬體
  - 5.4 比賽區域內飲品規範
6. LMS 夏季聯賽架構
  - 6.1 LMS 夏季聯賽賽制
  - 6.2 賽事時程
7. 比賽遊戲版本及比賽過程

- 7.1 比賽時的遊戲版本
- 7.2 各戰隊選手比賽帳號
- 7.3 比賽對戰模式說明及狀況處理

8. 戰隊及選手規範

- 8.1 集合時間
- 8.2 選手規範及注意事項
- 8.3 戰隊及選手懲處說明
- 8.4 戰隊及選手交易規則
- 8.5 戰隊經營權

9. 不正當競爭行為的懲處

- 9.1 不公平的遊戲
- 9.2 不專業的行為
- 9.3 博弈相關
- 9.4 懲罰相關說明
- 9.5 發佈權

10. 最後條約

- 10.1 修改、判定罰則的決定權



## 1. 賽制說明

### 1.1 賽制規劃

2016 LMS 夏季聯賽將分為夏季升降賽、夏季聯賽及夏季季後賽三個階段，  
5/28 至 5/29 夏季升降賽。

6/8 至 8/7 夏季聯賽。

8/13、8/14 於台灣舉行夏季季後賽

8/21 於香港舉行夏季季後賽。

9/2 至 9/4 於台灣舉行區域資格賽。

### 1.2 參賽選手年齡

參加 LMS 夏季升降賽及夏季聯賽的所有選手需要在正式登錄名單以前年滿 17 歲。

### 1.3 本地選手資格

任何選手在過去 36 個月中，居住於台灣/香港/澳門地區累積達 24 個月，將視為本地選手；反之將視為外籍選手。該選手國籍並非必要判定條件。

### 1.4 選手國籍及居住地

職業戰隊需要在台灣設有居住地點供選手住宿。每支戰隊最多可以登錄 7 名選手，戰隊中最多可以包含 2 位外籍選手，最少 0 位。選手國籍判定依照本規章第 1.3 條定義。每場比賽每支戰隊上場不得超過 2 位外籍選手。

### 1.5 比賽場地

『LMS 職業聯賽』將於官方指定地點進行比賽，若更換其他比賽地點將會提前 1 至 2 週通知，敬請配合。

LMS 夏季升降賽期間

台灣地區：台北市內湖區瑞光路 550 號 Garena e-Sports Stadium

LMS 夏季聯賽期間

所有比賽將於以下地點舉行：

台北市內湖區瑞光路 550 號 Garena e-Sports Stadium

## 2. 獎金及補助

### 2.1 賽事獎金

2016 LMS 夏季聯賽分為夏季升降賽、夏季聯賽及夏季季後賽三個階段，LMS 選手基本薪資調整為新台幣 26,400 元。各隊伍可視管理層決定增加選手薪資，但每位選手每月薪資將不得低於新台幣 26400 元。

LMS 主辦單位將提供每支隊伍 7 人份（6 名選手 + 1 名教練）的薪資補助；每季時間定義為 6 個月。※ 故每隊每季所獲得的薪資補助為 26400 x 7 人 x 6 個月 = 新台幣 110 萬 8800 元。

LMS 主辦單位將另外提供每支職業隊伍每季新台幣 6 萬元的住宿與旅行補貼。

※業餘隊伍將需配合主辦單位繳交單據實報實銷。

聯賽獎金及補助將會於各階段賽事完成後進行核發。

Position	Prize money	CP
1	\$1,500,000	90
2	\$600,000	70
3	\$400,000	50
4	\$200,000	30
5	\$120,000	10
6	\$80,000	10
7	\$50,000	0
8	\$50,000	0

※2016 LMS 職業聯賽春夏季獎金相同

Commented [1]: 待獎金確認後再更新

### 2.2 港澳隊伍及選手補助

香港/澳門選手或港澳職業隊伍，若是進入 2016 LMS 夏季聯賽將可獲得額外的居住及機票港澳補助，選手或戰隊需繳交來台居住及機票證明，採實報實銷制，每位港澳籍選手可獲得最多 4 萬元新台幣的港澳補助。※港澳選手也須依參賽時間依據比例發放補助。

### 2.3 戰隊練習帳號

進入夏季聯賽戰隊，官方將會提供練習帳號租借給戰隊使用，各戰隊須妥善管理帳號使用規則，如有違規即刻回收。

外籍選手將可以租借全英雄 30 級台港澳伺服器 LoL 遊戲帳號作為練習，該選手若離開『LMS 職業聯賽』，將會回收帳號。

### 3. 隊伍名單規則

#### 3.1 隊伍名單

##### 3.1.1 LMS 隊伍名單

2016 LMS 夏季聯賽期間參賽的每支隊伍，需要維持 6 名基本選手(先發加後補)，最多可再擁有額外 1 名替補，共 7 名選手，登錄 2016 LMS 夏季聯賽的選手均不可參予 Garena 主辦的校際盃或是其他非職業級比賽。

##### 3.1.2 教練名單

所有職業隊伍都必須登錄一名教練至正式名單中，教練不得為 LMS 與 ECS 先發、後補選手。且該名教練必須於每場比賽都伴隨隊伍出賽。

##### 3.1.3 ECS 隊伍名單規則：

- (1)同組織/公司/集團/老闆的LMS隊伍與ECS隊伍選手可以互相輪調
- (2)如為LMS一軍現役登錄選手，向ECS與LMS委員會審核後生效。非登錄選手則走聯賽正常登錄程序即可
- (3)選手輪調後，完成最後一場比賽的七天後，才可以於另一個聯賽出賽
- (4)ECS隊伍必須於第6週比賽結束前提出最後名單，第7週開始至季後賽、升降賽不得再進行修改
- (5)LMS與ECS為Riot與Garena認證之官方賽事，同樣受到全球挖角與反挖角政策保護，選手交易須經過正常管道，嚴禁任何惡意挖角

#### 3.2 隊伍名單提交

2016 LMS 夏季升降賽及夏季聯賽開打前，所有參賽隊伍都必須登錄隊伍名單，作為網站與轉播時使用，提交名單請於規定的時間內繳交相關的隊伍資料(包含隊伍成員中英文姓名、召喚師名稱、Garena 帳號、出生日期、遊戲經歷背景與其他主辦單位需求資料等)，若延遲繳交將視同放棄登錄隊伍名單，取消參賽資格。

自 2016 LMS 夏季聯賽開始前 1 週各隊伍繳交登錄名單後，至夏季聯賽第 6 週賽事結束前，皆可自由申請登錄與變更選手名單，若欲申請修改登錄名單，則須備齊資料並完成申請作業後 1 週方可生效，每隊每週最多申請 1 次，最多申請 2 名選手異動；若該選手於聯賽期間內曾被原所屬戰隊交易至其他戰隊後，再次交易回原戰隊時，則需要至少 2 週後才可以進行申請。第 7 週開始後至季後賽，所有隊伍名單皆不得再進行異動。

戰隊繳交登錄名單時，需一併提供選手簽屬合約的複本作為核准條件之一，每名選手的合約最長不可超過三年，LMS 委員會有義務保障選手合約內容不能與聯賽規章或保障產生衝突的可能，並確認任何登錄的選手合約日期，LMS 委員會對於選手合約內容與交易細節，除非原戰隊同意公開否則一律保密。

## 英雄聯盟 2016 LMS 職業聯賽夏季賽規範

※戰隊方面所提供之選手合約複本可屏蔽選手個人資料與薪資條件，且需要有雙方完整簽署字跡。合約繳交同時，請明訂一位戰隊管理層人員與聯絡方式，一切交易 LMS 委員會與所有戰隊以該人員做為交易聯絡與認定。

若提供的資料不符合或不依照規範，將視為未完成登錄選手作業。

此外，若隊伍為晉級 2016 LMS 夏季聯賽的 8 支隊伍，所有註冊選手將與隊伍綁定，綁定期間除隊伍與選手解約以外，其餘選手轉移之手續都必須透過戰隊管理層進行交涉，並向 LMS 委員會於賽季換人申請期間完成手續方可轉隊。所有未經過書面申請之轉隊行為，LMS 委員會將有權利解除選手出賽權。

所有登錄的選手均受 2016 LMS 夏季聯賽規章所約束。

### 3.3 單場比賽更換替補選手

2016 LMS 夏季聯賽期間，當日系列賽參加的隊伍需於當日下午 3 點前由戰隊教練/領隊/經理/隊長繳交當日比賽場次的上場名單及場上配置，一旦提交後便不可提出更換選手上場的要求。若當日賽事為系列賽(Bo 賽)則可以透過戰隊教練/領隊/經理/隊長於換場時限內提出替換選手之申請。

### 3.4 隊伍縮寫名稱及選手遊戲名稱

3.4.1 隊伍名稱須於繳交登錄名單資料時統一全名及縮寫的大小寫英文字型，並僅限使用英文字母或數字 0-9，隊伍名稱縮寫則需在 3 個英文或數字以內。

3.4.2 選手召喚師名稱僅可使用：

- (1)大寫字母
- (2)小寫字母
- (3)數字 0-9
- (4)底線
- (5)字與字間留有空白鍵。

3.4.3 隊伍名稱及隊伍縮寫和召喚師名稱均不可超過 12 個字母。

3.4.4 不可使用另外其他隊伍的隊伍名稱、隊伍縮寫及召喚師名稱。

3.4.5 召喚師名稱不可包含：

- (1) 粗俗或猥褻的字眼
- (2) LOL 英雄延伸名稱、相似延伸名稱
- (3) 任何容易造成混淆困擾的名稱

(4) 與其他職業戰區聯賽選手重複的名稱

3.4.6 所有參賽隊伍的隊伍名稱、隊伍縮寫及召喚師名稱必須經過主辦方審核認證後公布於 LMS 聯賽官網中，且於 LMS 聯賽期間不可隨意變動更改。

### 3.5 英雄聯盟台港澳伺服器選手召喚師名稱更名說明

2016 LMS 夏季聯賽參賽隊伍於賽季開打前繳交名單登錄後，官方將統一將各隊伍選手

於英雄聯盟台港澳伺服器上的召喚師名稱更改為與繳交的名單相同，選手不得隨意更改召喚師名稱，若需使用時發現召喚師名稱與繳交的名單不同將不得上場比賽。賽季結束後官方將不再進行更換選手召喚師名稱的作業。※該選手只要被登錄在戰隊登錄名單中即不可隨意修改召喚師名稱。

### 3.6 參賽選手資料備註

參與本賽事的隊伍及選手，須同意配合 Garena 官方需求，提供相關照片及選手資料將使用於本賽事之推廣、直播等相關宣傳媒介，以及將所授權於 Garena 網站作為相關網上瀏覽與檢索，另外參與本活動賽事所完成之一切著作，均同意以 Garena 為著作人，Garena 除原始取得該等著作之著作人格權及著作財產權外，並得任意使用本人之肖像及姓名於前述著作(含衍生著作)及一切與該等著作相關之用途上。

## 4. 對戰室規範

### 4.1 選手設備

參賽選手均須自備鍵盤、滑鼠、滑鼠墊、鼠線夾及耳機等設備，對戰室僅提供公用的電腦主機及螢幕，其餘設備選手若沒有準備將不會提供設備，若是現場出現自備設備故障的問題，主辦單位會提供臨時設備作為使用，但所提供的設備只能做為比賽的最低需求，不得提出其他需求的要求。

### 4.2 對戰室設備使用說明

對戰室準備的電腦主機及螢幕皆屬主辦單位的財產，選手不得因任何原因對其破壞，選手不得於電腦主機上安裝任何其他軟體，若是因為設備需要安裝額外的驅動程式需事前向主辦單位提出申請許可，每次比賽完成均需主動登出選手自身的遊戲主程式或通訊軟體，若為該對戰室最後使用的隊伍，需要將電腦關機才可離去。

### 4.3 對戰室整潔問題

對戰室內嚴禁一切飲食，飲品的部分皆須使用 Garena 提供之包裝紙杯裝置，其餘飲品一律不得帶到對戰室內，另外，選手自備的衛生紙及紙屑類的垃圾，也必須在比賽之後一律帶走以維護環境整潔。

### 4.4 設備的替換

如果在任何時間懷疑是因為設備或是其他技術性問題，選手可以要求針對當時情況進行技術檢驗。如果需要的話，技術人員將會根據當時現場的判斷，協助分析並且排除問題，技術人員可以提出要求並決定更換配備。



#### 4.5 比賽帳號

各戰隊選手在比賽前將獲得比賽單位提供之比賽帳號。選手的責任在於將他們的帳號調整到最適合自己的狀態。此帳號的召喚師名稱已設定為正式登入的選手名稱，調整完以後於比賽期間，將無法再做出任何修正。

#### 4.6 選手服裝

參加 2016 LMS 夏季聯賽的戰隊選手，須穿著該戰隊的制服或隊服進行每一場比賽，業餘隊伍則須穿著正式的褲子以及包腳趾的鞋子出席比賽現場，運動短褲及睡褲是不被允許的服裝。**比賽期間，比賽隊員不得穿著便服外套進行比賽，需全隊統一外套，或是僅穿著隊服。**

#### 4.7 教練服裝

參加 2016 LMS 夏季聯賽的戰隊教練，須穿著正式服飾、長褲、包腳趾的鞋子出席比賽現場，為表專業的形象，以西裝襯衫為衣著選擇尤佳。

### 5. 比賽地點與比賽區域

#### 5.1 比賽對戰區域

比賽對戰區域（以下認定為「舞台上」）比賽期間將會設置為面對觀眾進行比賽。而舞台上僅限定只有參與比賽的先發選手可以在對戰區域。

#### 5.2 隊伍隨行人員

隊伍經理或領隊可於比賽準備作業時到舞台上，進入選角／禁角（Pick / Ban）階段時，僅可保留一位教練／分析師／候補選手於該階段給予輔助（不包含一名翻譯人員），其餘人員必須於第一時間離開對戰室，當選角／禁角（Pick / Ban）結束後，除參賽選手外均需離開對戰室。

#### 5.3 比賽區域內軟硬體

比賽開始時，比賽對戰區域內**不得攜帶手機**及其他非規定內的無線軟硬體，包含比賽準備作業時間也不能使用。**必須從選角開始全程配戴耳機，未經允許不得任意脫下。**

#### 5.4 比賽區域內飲品規範

活動期間，飲品只能出現 Garena 官方許可間認證的品牌。如果有需要，Garena 主辦方將會提供容器包裝飲品。

### 5.5 休息室使用規範

戰隊請依照當天藍、紫方出賽順序進入指定休息室休息，因第二場系列戰隊伍報到時間會和第一場隊伍衝突，這時間內必須與另外一隊共用休息室。該系列比賽結束後，該隊伍必須於 10 分鐘內離開休息室，不得停留討論、開會等私人用途。休息室僅提供戰隊相關人員進入，親友、家屬請至觀眾區觀戰。

休息室內可以飲食，使用完畢後必須將私人物品與垃圾帶離，以保持休息室整潔。



## 6. LMS 夏季聯賽架構

### 6.1 LMS 夏季聯賽賽制

**6.1.1** LMS 春季聯賽中積分末兩名的隊伍，將要和 ECS 春季賽一、二名的隊伍進行夏季升降賽。升降賽採 Bo3 循環雙淘汰制，LMS 第七名的隊伍有優先選擇對手權，獲勝的隊伍可以進入 2016 LMS 夏季聯賽。

**6.1.2** LMS 夏季聯賽將採 Bo2 循環賽制，共計兩輪循環，單場系列賽中取得 2 勝的隊伍獲得 3 點積分；1 勝 1 敗的隊伍各獲得 1 點積分，夏季聯賽結束後，積分前 4 名的隊伍進入夏季季後賽。

**6.1.3** 加賽條件說明：

若有加賽情況產生，由 2 對彼此對戰中總勝場時間短者擁有選邊優先權。

2 支隊伍同積分時，比較 2 支隊伍於夏季聯賽中的對戰成績所獲得的積分，若為平手則會加賽 1 場 Bo1 賽事。

3 支隊伍同積分時，比較 3 支隊伍於夏季聯賽中彼此 6 場系列賽中，各隊伍所獲得的積分，積分高者優先晉級，若有 2 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，加賽 1 場 Bo1 賽事。

4 支隊伍同積分時，比較 4 支隊伍於夏季聯賽中彼此 12 場系列賽中，各隊伍所獲得的積分，積分高者優先晉級，若有 3 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 3 支隊伍同積分時的判斷規則；若有 2 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 2 支隊伍同積分時的判斷規則。

**6.1.4** 夏季季後賽將採冒泡賽的方式進行，聯賽戰績排名第 4 名的隊伍與第 3 名的隊伍進行 Bo5 的系列賽，勝者隊伍將與第 2 名的隊伍進行 Bo5 的系列賽，以此類推，進而選出 LMS 夏季聯賽冠軍隊伍。

※任何系列賽中，高種子隊伍皆擁有第 1、3、5 場的選邊權利，低種子隊伍擁有 2、4 場選邊權利。

### 6.2 賽事時程

2016 LMS 夏季升降賽 5/27 ~ 5/28

2016 LMS 夏季聯賽 6/8 ~ 8/7

2016 LMS 夏季季後賽@TW 8/13、8/14

2016 LMS 夏季季後賽@HK 8/21

2016 LMS 區域資格賽 9/2 - 9/4

## 7. 比賽遊戲版本及比賽過程

### 7.1 比賽時的遊戲版本

聯賽期間的比賽均使用台灣比賽伺服器(TWTR)，故依台灣比賽伺服器(TWTR)最新遊戲版本為準，比賽伺服器(TWTR)的版本會比台港澳伺服器慢 1 個版本，請參賽戰對及選手多加留意。

※若比賽伺服器有重大的問題無法使用時，將使用台港澳伺服器進行備用選擇，故遊戲版本將會有所差異，須請戰隊配合。

※聯賽期間若是遭遇台灣比賽服/台港澳伺服器新英雄版本更新或重製英雄及技能，該版本的新英雄或該英雄將**禁用 1 週（起始日為台港澳伺服器更新當日）**後才可使用該名英雄。

※新英雄版本更新是比照台港澳服的時間做兩週的計算，若 1 至 2 週內台港澳比賽伺服器皆未更新，則新英雄於台港澳比賽伺服器更新後則不需禁用。

※關於英雄 Bug 導致禁用等問題，將會透過 Riot 總部所提供的時程決定英雄使用的狀況，若因特殊情節導致英雄禁用，則在解除禁用時須經過每週非比賽日期讓戰隊有充分的準備時間。

### 7.2 各戰隊選手比賽帳號

所有比賽選手均使用台港澳比賽伺服器(TWTR)申請之帳號進行比賽，每位選手須妥善保管帳號及密碼，不可使用任何形式或方式擅自租借或濫用使用該帳號的權利。

### 7.3 比賽對戰模式說明及狀況處理

**7.3.1** 比賽使用 Custom/tournament Mode(電競模式)進行 5 對 5 的競賽，比賽地圖使用 5 對 5 Summoner's Rift (Summer) (召喚峽谷 (夏))的地圖。

**7.3.2** 在『LMS 職業聯賽』中，隊伍對戰的藍、紫方均以循環賽平均分配決定，參賽隊伍需依據賽程事前規劃的藍方或紫方出戰，第二輪的交手藍紫方順序將會交換。

**7.3.3** 比賽禁選英雄在遊戲系統中完成，完成禁選後必須直接開始遊戲，不能夠以任何理由退出做調整。請選手賽前調整好帳號，首先退出調整的戰隊本局判敗。

※如遇符文頁、天賦、選角 Bug 等問題，需請示裁判獲得同意後才可離開，重新進行選角，不得私自離開遊戲房間。

**7.3.4** 禁選角色完成後，將會進入『交換英雄』的階段，各戰隊需要盡快完成交換英雄的作業，於交換英雄階段的倒數 20 秒內將不能再做交換英雄的動作。

**7.3.5** 比賽過程中發生需要遊戲暫停的狀況主要分為直接暫停與選手暫停 2 種情況。

**狀況一、直接暫停：**主辦單位有權利因任何狀況要求暫停遊戲/比賽，選手需要配合並執行暫停作業。

**狀況二、選手暫停：**選手可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能，但是必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由。

可接受的原因為下：

**7.3.5.1** 非故意斷線。(有選手斷線，請立即示意裁判，並向裁判解釋暫停理由，由裁判評定暫停合理性，且由裁判決定或使用『暫停功能』，等待選手重新連接後恢復比賽，參賽選手須服從裁判安排，否則視作棄權處理)

**7.3.5.2** 硬碟或是硬體故障。(如：螢幕斷電、主機當機、遊戲程式崩壞及週邊環境出現問題等)

**7.3.5.3** 選手設備出現狀況。(如：桌椅壞損或設備出現故障)

**7.3.5.4** 選手於暫停遊戲時，為了全部參賽隊伍的公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通，**且不得將耳機脫下(除非是耳機故障，須請技術人員協助，在任何暫停因素或比賽皆相同)**。為了避免引起爭議，如果此暫停時間過久，主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息。

**7.3.6** 遊戲開始 2 分鐘以內，若發生重大 Bug、遊戲比賽房崩潰、比賽伺服器(TWTR)障礙及任何導致遊戲崩壞且無法順利進行比賽等狀況時，該場比賽可以重新開啟並採同樣的禁選角色進行重賽。

**7.3.7** 比賽時若發生斷網、斷電等導致遊戲中段但可以重新連回遊戲的情況下，若系統預設 30 分鐘的暫停時間尚未消耗完畢之前，需等待所有選手重新連回遊戲後繼續比賽，若系統預設的 30 分鐘暫停時間以消耗完畢且無法繼續暫停遊戲時，雙方選手必須以隊伍現況繼續進行比賽，若情節重大將由主辦單位決定是否重新進行比賽。

**7.3.8** 比賽時若發生斷網、斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況時，遊戲時間 20 分鐘內的比賽將重新開始，遊戲時間超過 20 分鐘的比賽，若滿足以下任一條件裁判有權將可直接判決勝負：

- (1) 經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
- (2) 剩餘塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。
- (3) 剩餘水晶兵營差距：兩隊參賽隊伍持有水晶兵營數差距大於 2，已經毀壞過又重生的兵營也可算為持有數。

**7.3.9** 比賽時選手若發生緊急事故（如：無預警之症狀，拉肚子、身體不適），必須離開對戰房的情況，裁判務必先要求暫停，並等待直播進廣告，以及主播螢幕遮蔽，才可將選手帶離對戰房。為確保比賽順利進行，該場若發生第二次緊急狀況，選手可選擇離開對戰房，但不得再返回；或在對戰房內停留至比賽結束。

若緊急狀況發生在第一場，第二場開始前必須要求隊伍更換該名選手，由替補選手上場。若隊伍不願更換，則不再允許該名選手緊急暫停。

## 8. 戰隊及選手規範

### 8.1 集合時間

依據公布的賽程，當日有比賽的各戰隊**所有選手**須於比賽當日下午 18:00 前到達比賽現場集合，若為第二場 Bo2 的對戰隊伍可以於比賽當日下午 20:00 前到達比賽現場集合。

※遲到的隊伍將會判罰警告一支，警告採每賽季累計制。

### 8.2 選手規範及注意事項

**8.2.1** 2016 LMS 夏季聯賽的參賽隊伍將獲得每隊至多 7 名選手於台港澳伺服器全英雄全造型的補助，補助名單已提交的登錄名單為主，若於聯賽期間選手離開參賽隊伍將自動結束補助。

**8.2.2** 進入比賽房間需有效率，若人員到場卻在裁判發起命令後超過 5 分鐘遲遲不肯進入比賽房，可視情節由裁判長判決棄權。

**8.2.3** 於比賽房準備完成後，需等待裁判發令比賽開始才能開始比賽，若有違規給予警告，再犯視同藐視主辦方並以棄權論。

**8.2.4** 比賽中出現任何突發狀況，均須要立即與裁判聯繫告知，裁判做出的判決選手需完全服從。

**8.2.5** 不得故意製造斷線情況，若有違規給予警告，再犯視同藐視主辦方並以棄權論。

**8.2.6** 比賽過程中不允許任何非必要的聊天或肢體行為，如下所示：（1）於全頻中發送任何挑釁用語或不雅文字叫囂。（包含？等標點符號）

（2）任何違反運動家精神的行為（如已知比賽結果但未進入結算畫面就跳離遊戲、故意販售遊戲中使用的道具/裝備並購買不合理的裝備等情況）

（3）明顯地讓對手贏得比賽

（4）私下與對手決定比賽過程與動向。（兩隊選手均以中路為競賽唯一環境等情況）

(5) 參賽選手須穿著各戰隊制服進行比賽，若是沒有戰隊制服的隊伍，主辦方將會提供聯賽制服的外套供選手比賽時著穿。

### 8.3 戰隊及選手懲處說明

**8.3.1** 聯賽隊伍與選手的官方粉絲團、相關社群論壇不得隨意發佈傷害 LMS 職業聯賽之言論，包含隊伍棄賽、指責任一選手、組織與任何其他 LMS 委員會認定之負面不當發言。經查證若屬實，LMS 委員會將依情況給予隊伍適當的警告或懲處，最高可達新台幣 20 萬元罰款。

**8.3.2** 聯賽隊伍若因非「不可抗拒因素（如天災、車禍…）」棄賽，無法準時參與既定之賽事，將懲處最低新台幣 20 萬元罰款，最高則可撤消其比賽資格並取消爾後之所有補助款及獎金。

**8.3.3** LMS 夏季規章中的規範無論是對戰隊或是對選手，均採警告的方式給予懲處，警告採每個賽季累計制，任何戰隊或選手被發現有違反規章之情節將收到警告。若特別嚴重的情況下，將會進行罰款的懲罰，或罰 Ban 禁賽等懲罰，請選手及戰隊自重。

### 8.4 戰隊及選手交易規則

各戰隊參加 LMS 聯賽將受選手交易規則規範，如有違規將受到全球防挖角與反干預政策懲處，請各戰隊配合。

**8.4.1** 戰隊若有意接觸其他戰隊的登錄選手，需使用書面向 LMS 委員會及該選手所屬的原戰隊管理層提出交易申請，若原戰隊管理層拒絕此交易申請可以駁回；若原戰隊管理層同意此交易申請，可選擇由原管理層人員與該選手告知或同意讓其他戰隊管理層人員直接與該選手進行溝通。

※如選手合約期限已過，將成為自由選手，則各戰隊可以自由與該選手接觸，該選手也可自行與各戰隊進行交易。

※本規則適用於全球 Riot 一級職業聯賽包含 NA LCS, EU LCS, LCK, LPL 與 LMS，外卡區如 GPL 部份如選手與戰隊有合約保護，則一併適用。

**8.4.2** 戰隊在聯賽期間或休賽期間如要進行戰隊所屬轉移或冠名贊助的事宜，需提前與 LMS 委員會提交書面說明。

### 8.5 戰隊經營權

#### 8.5.1 隊伍擁有限制

戰隊擁有者、隊伍經理或任何戰隊相關人員，不得同時擁有、管理、控制、贊助、投資另外一支企業/組織的隊伍，若觸犯此規則，該組織會遭到 LMS 委員會懲處，並選擇解散或釋出其中一隊之經營權。



一支 LMS 隊伍組織可以同時擁有、經營另外一支 ECS 隊伍，但若這兩支隊伍必須進行升降賽，LMS 委員會必須強制將此兩支隊伍排開，不得使這兩支隊伍在升降賽中交手。

參與 LMS 或 ECS 的選手不得在另外一支隊伍完成季賽前購買或企圖擁有該隊伍。

變更經營權與贊助商冠名僅能在季賽休賽間，最晚必須在下一季開賽前決定，季賽進行期間不允許任何形式修改。

#### 8.5.2 贊助商交易相關事項

戰隊管理者只能替該戰隊出售、管理贊助商或品牌元素。戰隊擁有人不得轉讓任何利益和品牌給其他人或涉及 LMS 與 ECS 的電競組織。

贊助商最多只能在 LMS 中同時擁有一支隊伍的冠名權，不得再以任何形式將其名稱出現在 LMS 中。

## 9. 不正當競爭行為的懲處

### 9.1 不公平的遊戲

以下操作將被視為不公平的遊戲，在主辦單位的決定後將會受到處罰。

9.1.1 兩個以上的選手或不同隊伍的選手之間的任何協議，例如：

9.1.1.1 私下商議，在兩個或是多個選手裡做私下協定任何比賽內的遊戲相關結果。

9.1.1.2 故意讓對手贏一場比賽，或夥同另一支隊伍聯合決定一場比賽的結果或獎金分割。

9.1.1.3 違反體育道德或蓄意的破壞性行為，對另一名選手或裁判有不適當或不專業的行為。

9.1.1.4 為了贏得賠償，或是其他原因，故意輸掉比賽 / 或是企圖誘導另一名選手做這樣的事。

9.1.2 技術性騷擾，指故意使用任何遊戲中的 BUG 尋求隊伍優勢；若發生 Bug 情節時選手需立即通知主辦方及裁判。

9.1.3 作弊程式使用任何形式的作弊器或欺騙程式。

9.1.4 企圖性斷線，沒有正確或明確的理由故意斷線。



**9.1.5 攻擊性言詞**，團隊任一成員不可以使用不當言語（猥褻、粗俗、侮辱、威脅、辱罵、毀謗、中傷、或攻擊性、令人反感或煽動仇恨及種族歧視）或由 Garnea 官方人員判定為攻擊性的言詞。

**9.1.6 攻擊性習慣 / 侮辱**，團隊任一成員不能採取任何行動對著對方團隊的任何成員做任何的挑釁動作或姿態，或煽動任何人做相同的動作，上述狀況是屬於造成侮辱、嘲諷、破壞和諧。

**9.1.7 侮辱行為**，侵犯主辦方人員、碰觸對方隊伍任一成員身體或比賽用電腦，造成身體創傷或設備的毀損，將會由主辦方人員判定將會導致該隊伍被判決罰款，嚴重者將被禁止出賽。

**9.1.8 未經授權之通訊行為**，所有手機，平板電腦或其他電子設備在轉播期間必須開啟靜音模式，並且在比賽期間不能使用任何的社群軟體。

## **9.2 不專業的行為**

除非明確的說明，否則犯規或侵犯以下規則將被懲處，不論是不是故意，或嘗試進行這樣違反規則的狀況，也將受到懲處。

**9.2.1 騷擾的行為**，騷擾的定義是長時間對對方隊伍成員造成有敵意及困擾的行為且屢勸不聽。

**9.2.2 性騷擾**，是指不受歡迎的性挑逗。該評估是基於一個合理的人是否會認為該行為是不可取或反感的。

**9.2.3 歧視和詆毀**，隊伍成員不能蔑視，歧視或使用貶低言語，任一種族、膚色、國籍、社會出身、性別、語言、宗教及政治，或得罪一個國家的人民尊嚴和完整性，以及私人/個人或團體意見或其他意見，財務狀況，出生或其他身份，性取向或任何其他原因。

**9.2.4 如果隊伍成員被法律判定有任何的民事/刑事罪責**，主辦方人員將可視情節判定該名選手是否可以繼續參賽。

### **9.2.5 選手行為調查**

如果主辦方人員確定隊伍成員違反了召喚師準則或是英雄聯盟的服務條款及其他規則，主辦方將可以自行決定懲罰規定，情節嚴重可以判決選手禁賽。

**9.2.6 隊伍成員不得參與法律禁止的所有的犯罪活動。**

**9.2.7** 隊伍成員不得從事由主辦方認為是不道德、可恥、或違背了正常道德常規的任何活動。

**9.2.8** 隊伍成員或管理層不得洩漏被主辦方認定的機密訊息。

**9.2.9** 隊伍的任何成員或管理層，不得提供任何的禮物、獎勵、金錢或其他給其他隊伍成員或主辦方人員。

**9.2.10** 任何隊伍的成員或管理層，不得接受任何隊伍所贈送的禮品、企圖影響比賽結果。

**9.2.11** 任何隊伍成員或管理層，不可以拒絕主辦方工作人員任何合理的指令或決定。

**9.2.12** 任何隊伍成員或管理層，不可同意或共謀試圖通過法律禁止來影響遊戲或比賽結果。

**9.2.13** 任何隊伍的管理層人員不得於聯賽期間，私下與他隊選手進行合約上的接觸，或引誘選手做出任何毀壞合約的判斷，而任何隊伍的選手若是於聯賽期間遭遇他隊管理層人員有任何合約或引誘解約/續約的行為，都需通報主辦方工作人員以及所屬的戰隊管理層人員，不然將有懲罰。

### 9.3 博弈相關

任何隊伍成員或管理層不可以直接或間接參加外界任何跟 LMS 夏季聯賽比賽結果有關之賭博行為。

### 9.4 懲罰相關說明

聯賽進行中若有隊伍或選手違規，將會進行懲罰，嚴重情節可能調整罰款金額或罰款對象，最嚴重將踢除聯賽資格，甚至禁賽一定的時限。

**※初犯且情節輕微者，將給予口頭警告，並開始計算警告次數。**

※累計 1 支警告給予的處分：該隊伍被判定警告後面臨的第 1 場例行賽事，將會失去 First Ban 的機會。

※累計 2 支警告給予的處分：該隊伍被判定第 2 支警告後面臨的第 1 場例行賽事，將無法進行 Ban 角的行為。

※累計 3 支警告給予的處分：該隊伍被判定第 3 支警告後面臨的第 1 場例行賽事，將會直接棄賽判敗，並扣除 50%的補助金額及名次獎金。

※累計 4 支警告給予的處分：該隊伍將於此賽季中踢出聯賽，並取消所有補助及獎金。

#### 9.5 發佈權

『LMS 職業聯賽』的相關賽制、規範、規則的管轄單位為 LMS 委員會，LMS 委員會成員包含 Riot Taiwan 與 Garena。LMS 委員會有權發表一份聲明，說明任一團隊成員受到處罰的原因。所有的隊伍成員或團隊可以在這樣的聲明中引用。而 Garena 主辦方及其相關母、子公司、關聯公司、雇員或代理承包商，保留採取法律行動的權力。

### 10. 最後條約

為確保公平競爭和誠信，在未來的聯賽內 LMS 委員會可能會因任何狀況下修改規則，完善健全的賽制。

#### 10.1 修改、判定罰則的決定權

所有有關『LMS 職業聯賽』的規則、選手規範、戰隊調度、地點、賽程及舞台規範，以及對違規罰則，LMS 委員會擁有其最後的更改修正及最後決定裁決權。

